MG
MASTER GRADE

オーラバトラー ダンバイン
1/35 スケール
マスターグレードモデル



BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

Aura Battler Dunbine

BANDAI



Aura Battler Dunbine

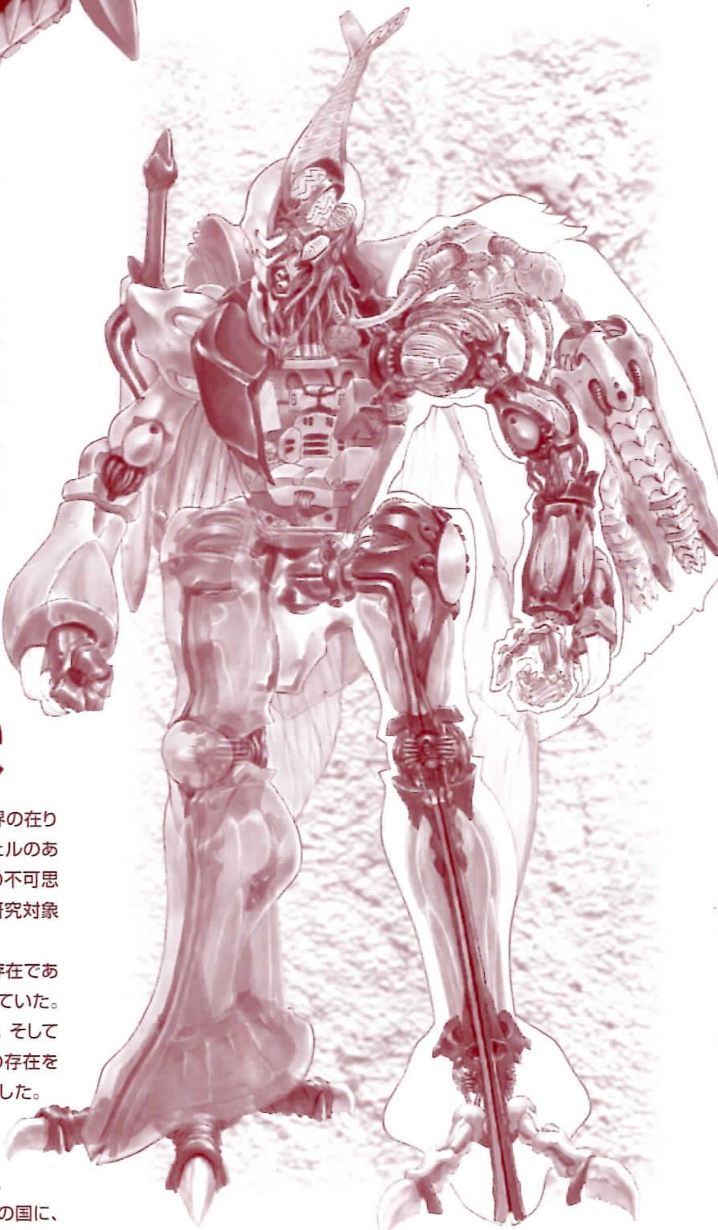
　ある日バイストン・ウェルに召喚されたショット・ウェポンは、その世界の在りように驚嘆する一方で、大いに触発されていた。彼は、バイストン・ウェルのあらゆる事象そのものに好奇心と欲望を掻き立てられた。殊に生態系の不可思議な振舞いは、ロボット工学者である彼にとって何ものにも代え難い研究対象となった。

　地上とバイストン・ウェルのもっとも大きな差異は、濃密なオーラの存在である。地上のそれのようにかすかなものではなく、あまねく場所に遍在していた。軽やかに舞い翔ぶ“ミ・フェラリオ”。あるいは夜空に煌めく“リンの光”。そして何よりも彼をこの地に呼び込んだ“オーラ・ロード”。それらはオーラの存在を実証していた。彼は、“オーラ”こそがこの世界を支えているのだと確信した。実際、バイストン・ウェルの空を飛ぶものは何らかの形でオーラを利用していた。彼は航空力学では推し量れない“作用”あるいは“力”の解明にとりかかった。その成果が“オーラ・バトラー（A・B）”なのである。

　ショットが身を寄せるアの国の地方領主ドレイク・ルフトは、折しもアの国に、のみならずバイストン・ウェルすべてに覇を唱えんとする野望の漢であった。古来バイストン・ウェルにおいて地上人は“聖戦士”であり、戦乱の世にあって多くの武勲が伝説として残されていた。“エ・フェラリオ”を使って、オーラ・ロードを開き、地上人ショットを呼び寄せたのは、他ならぬドレイクだったのである。

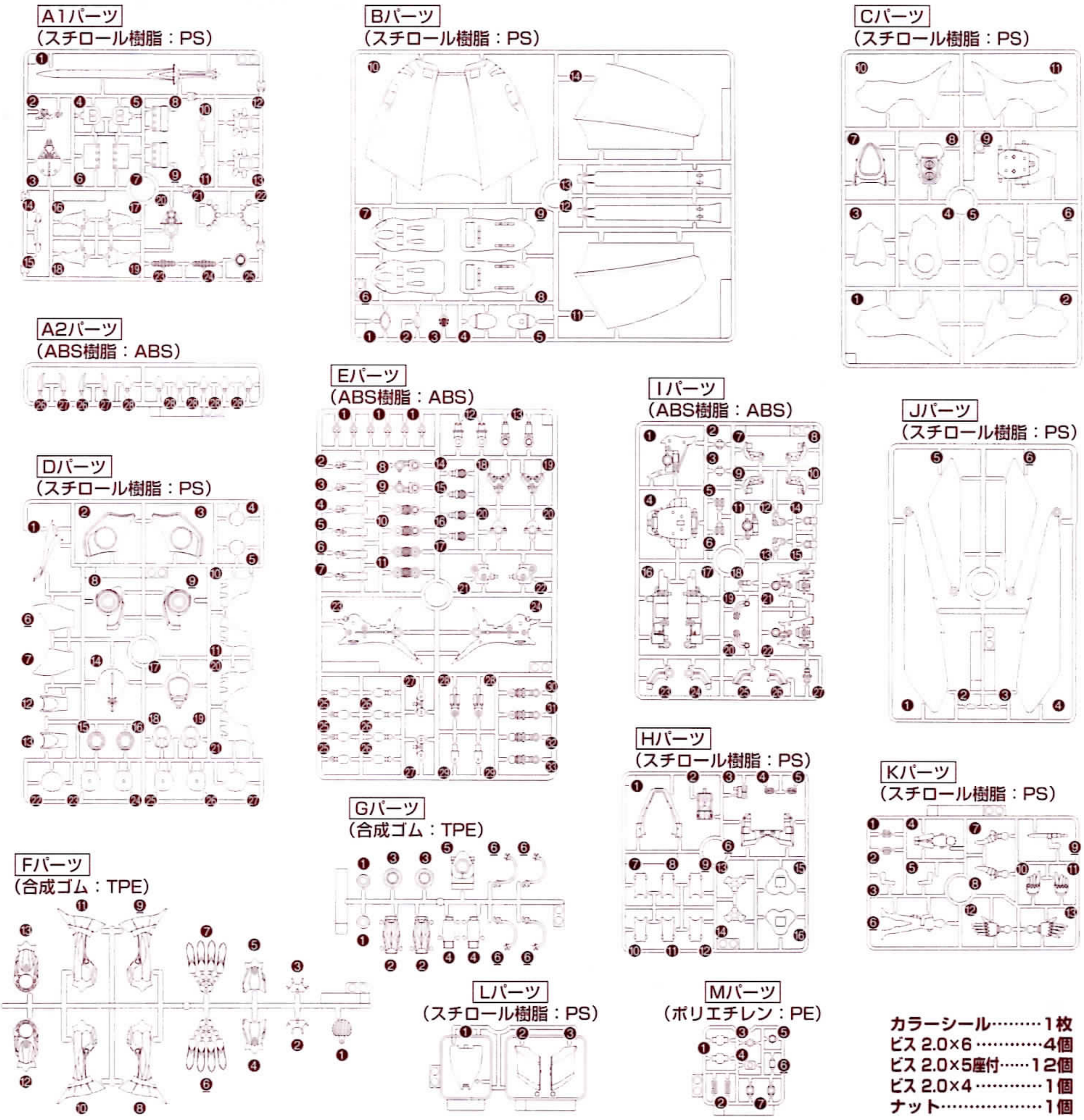
　研究を始めて間もなく、ショットは能動的にオーラを利用するためには、人の“オーラ力”が不可欠であることを知った。そしてオーラ・マシン“ピグシー”やオーラ・ボム“ドロ”の開発を経て、ついにA・Bが誕生する。

　ショットが初めて開発したA・B“ゲド”は、まずは基本的な運動能力を獲得することを目的とする機体であった。“ドラムロ”は、武装と装甲の強化を指標とした。この機体は、バイストン・ウェルの一般的な武装では太刀打ちできないだろうとされた。ところが、ドラムロの開発時、乗り手のオーラ力の格差によってA・Bに性能差が生じることに気付いたショットは、逆に“オーラ力”の強い乗り手を据えることによって、“強い”A・Bを生み出せるのではないかと考えた。そして、ゲドとドラムロの開発によって得たノウハウを注ぎ込み新たなA・Bが開発されることとなった。バイストン・ウェル屈指の恐獣“キマイ・ラグ”の甲殻などをはじめ、貴重な素材をふんだんに使い、オーラ力の強い“地上人”を乗り手とする事を前提に開発された強力な試作型A・B。それが“ダンバイン”なのである。



コンセプトデザイン＆内部イラスト：宮尾 佳和　設定協力：市野 清文

パーツリスト



カラーシール………1枚
ビス 2.0×6…………4個
ビス 2.0×5座付……12個
ビス 2.0×4…………1個
ナット…………………1個

《お買い上げのお客様へ》部品をこわしたり、なくした時は、「部品注文カード」に必要な部品の記号／番号／数量をはっきり書いて切り取り、郵便局で定額小為替をお買い求めいただき、封書（**裏面に必ず、お客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください。**）にて下記までお申し込みください。代金は、料金表通りです。為替証書は無記入（白紙）で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　(株)バンダイ静岡相談センター
〒424-8735 静岡県清水市西久保305　TEL0543-65-5315

《料金表》●部品代は1個の料金です。

部品番号	B⑩	その他の部品
部品代	100円	各40円
郵送料	140円	120円

For Japanese use only.

部品注文カード　77173-3500
1/35SCALE MGシリーズ
オーラバトラー　ダンバイン

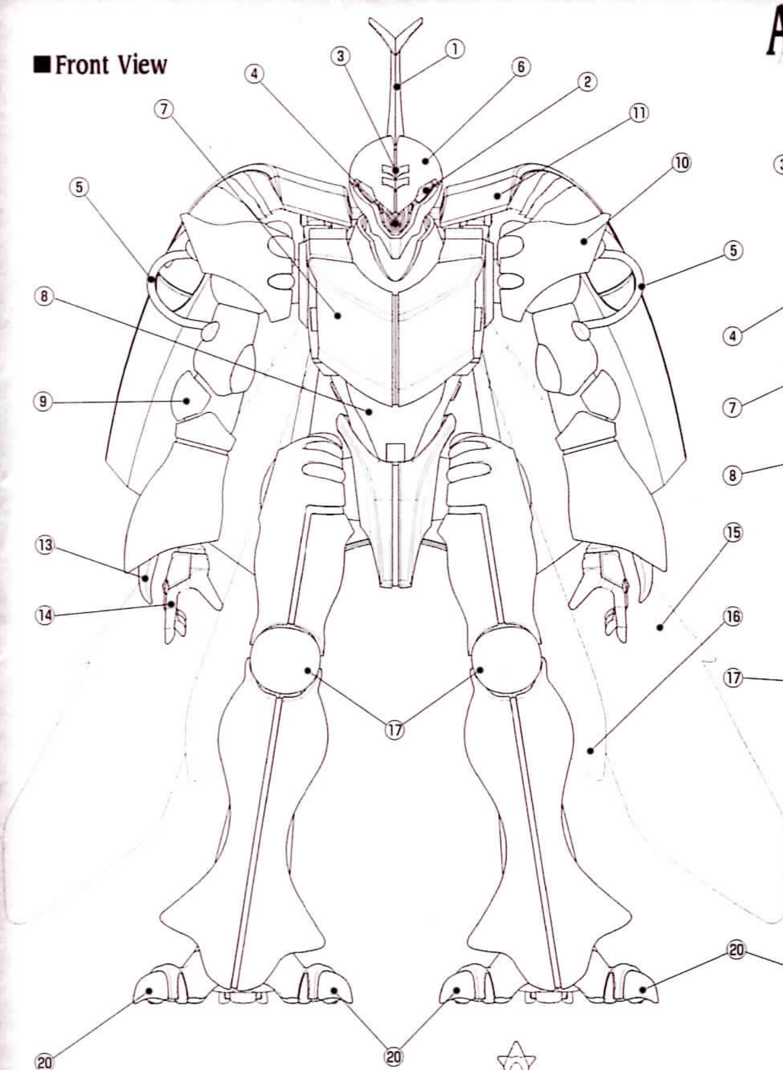
必要な部品の記号･番号･数量をかく
●注文された理由(〇で囲む)(こわした･なくした)

部品の注文は「定額小為替」でお願いいたします。
'00.08

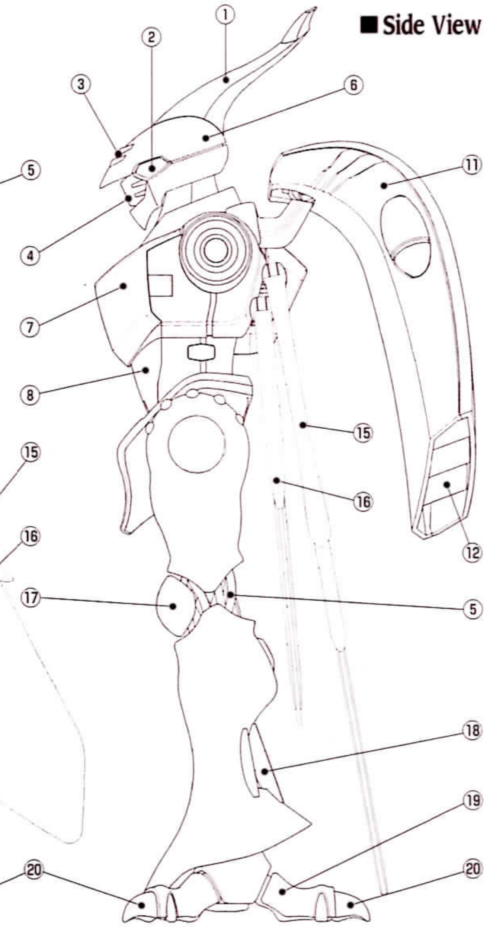
2000.08/T・ON

Aura Battler Dunbine

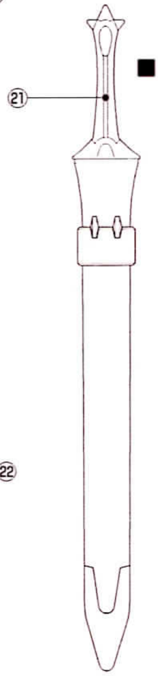
■ Front View



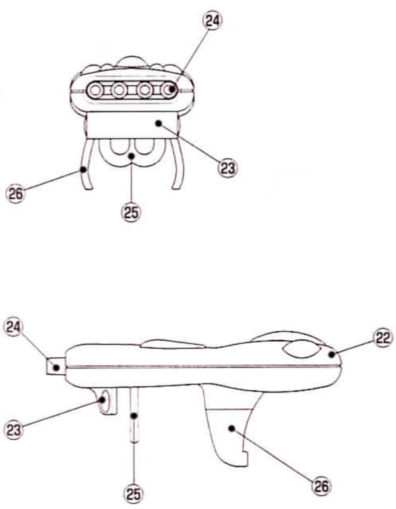
■ Side View



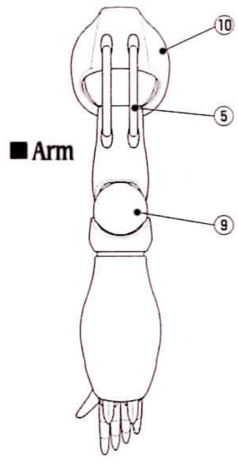
■ Aura Sword



■ Aura Shot



■ Arm



①角（オーラ・センサー）
②眼
③副次眼
④呼吸器（オーラ・インテーク）
⑤神経索
⑥頭蓋
⑦胸部装甲
⑧コックピットハッチ
⑨肘蓋骨
⑩肩装甲
⑪オーラ・コンバーター
⑫オーラ・ノズル
⑬ショットクロー
⑭手
⑮翅（方向舵）
⑯副翅
⑰膝蓋骨
⑱下腿腱
⑲足
⑳爪
㉑オーラ・ソード
㉒オーラ・ショット
㉓マガジン
㉔マズル
㉕あぶみ
㉖腕当て

Aura Battler

⚠ 注 意

必ずお読みください

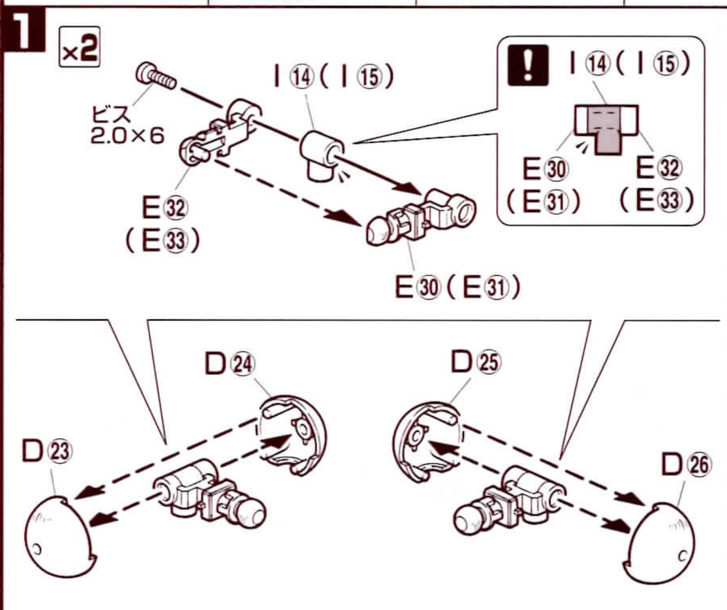
- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息するおそれがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。
- 接着剤は閉めきった部屋では使用しないでください。中毒になる危険があります。

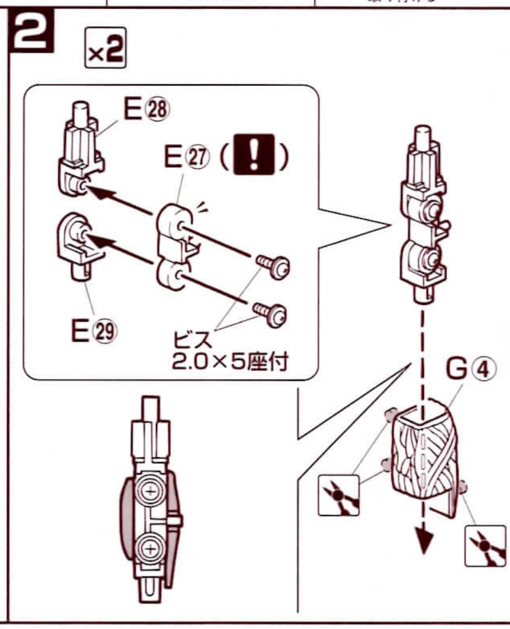
※このキットの組み立てには＋(プラス)ドライバーを使いますので別にご用意ください。
※このキットには接着剤は入っておりません。一部のパーツを接着する場合にはプラスチックモデル専用接着剤を別にお買い求めください。

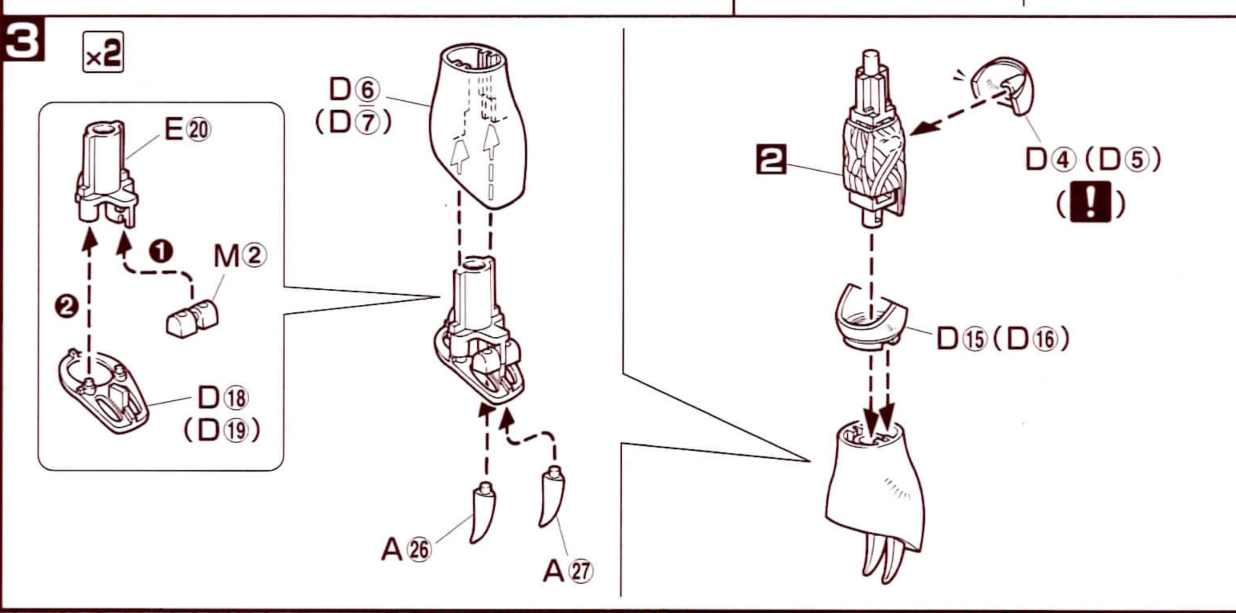
〈組み立てる時の注意〉

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 部品の中には、やむをえず、とがったところがあるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- ビスの締めすぎには注意しましょう。

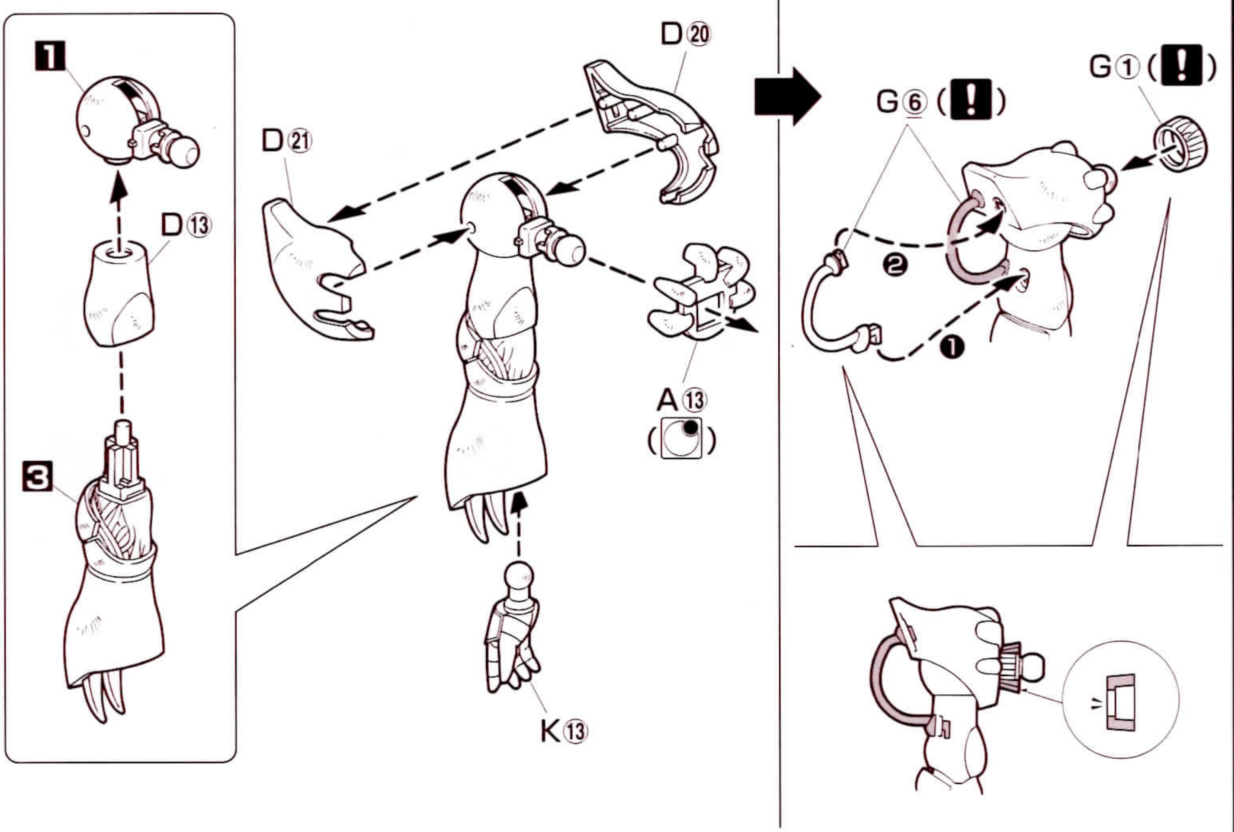
・接着をするところの線	ア ・シールの番号	A ・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側に同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける
・切り取るところ	×2 ・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	180° ・数値に合わせて回転させます	・どちらかを選んで取り付ける



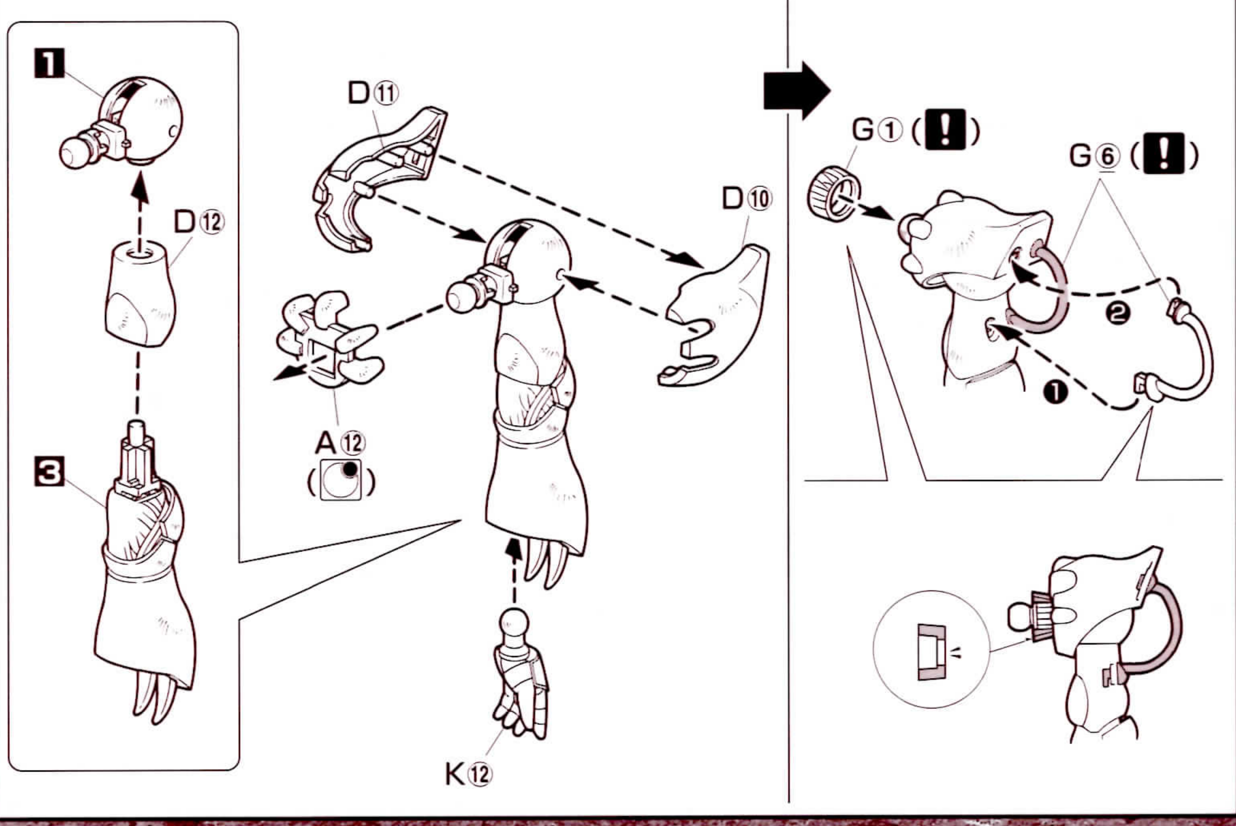




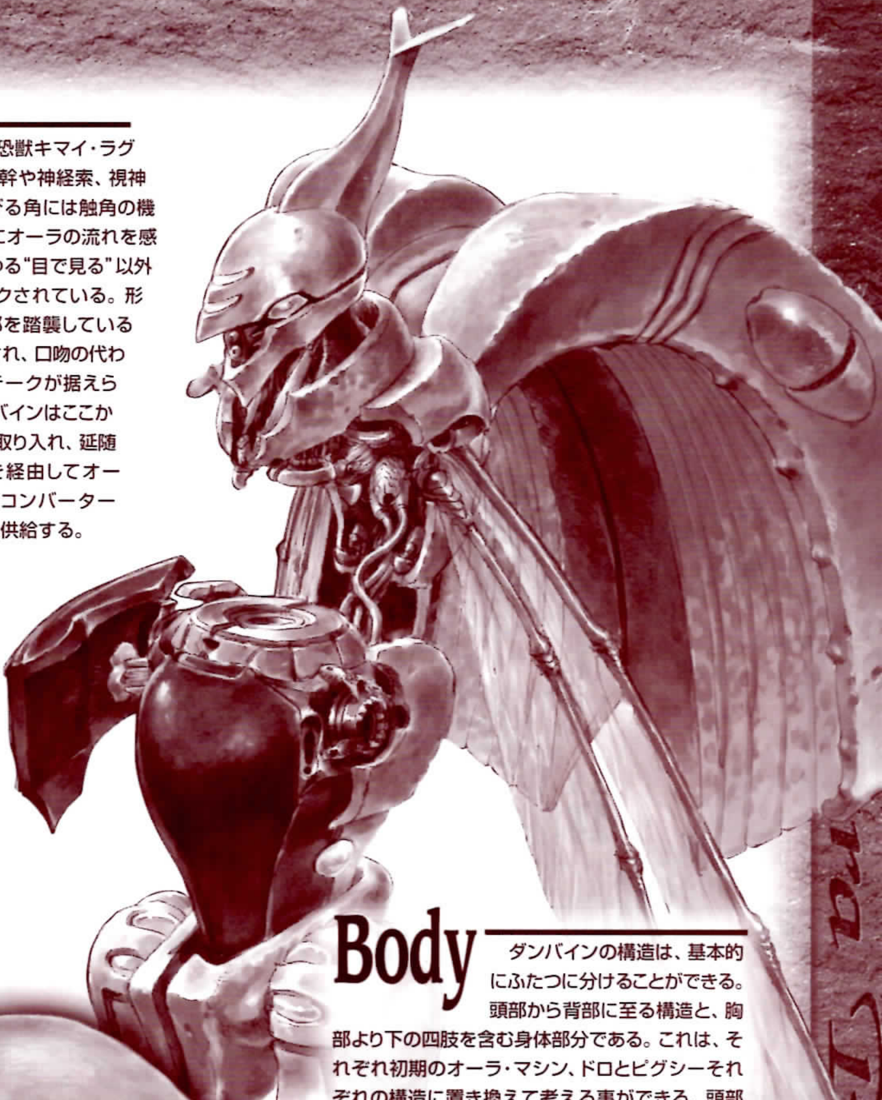
4



5







Head

ダンバインの頭部には、恐獣キマイ・ラグの頭蓋が使用され、その脳幹や神経索、視神経なども活用されている。後方に延びる角には触角の機能もあると言われているが、実際にオーラの流れを感知する器官もあるらしく、いわゆる“目で見る”以外の感覚器として神経とリンクされている。形状もキマイ・ラグの頭部を踏襲しているが、下顎構造は固定され、口吻の代わりにオーラ・インテークが据えられている。ダンバインはここからオーラを取り入れ、延随部分を経由してオーラ・コンバーターへ供給する。



Body

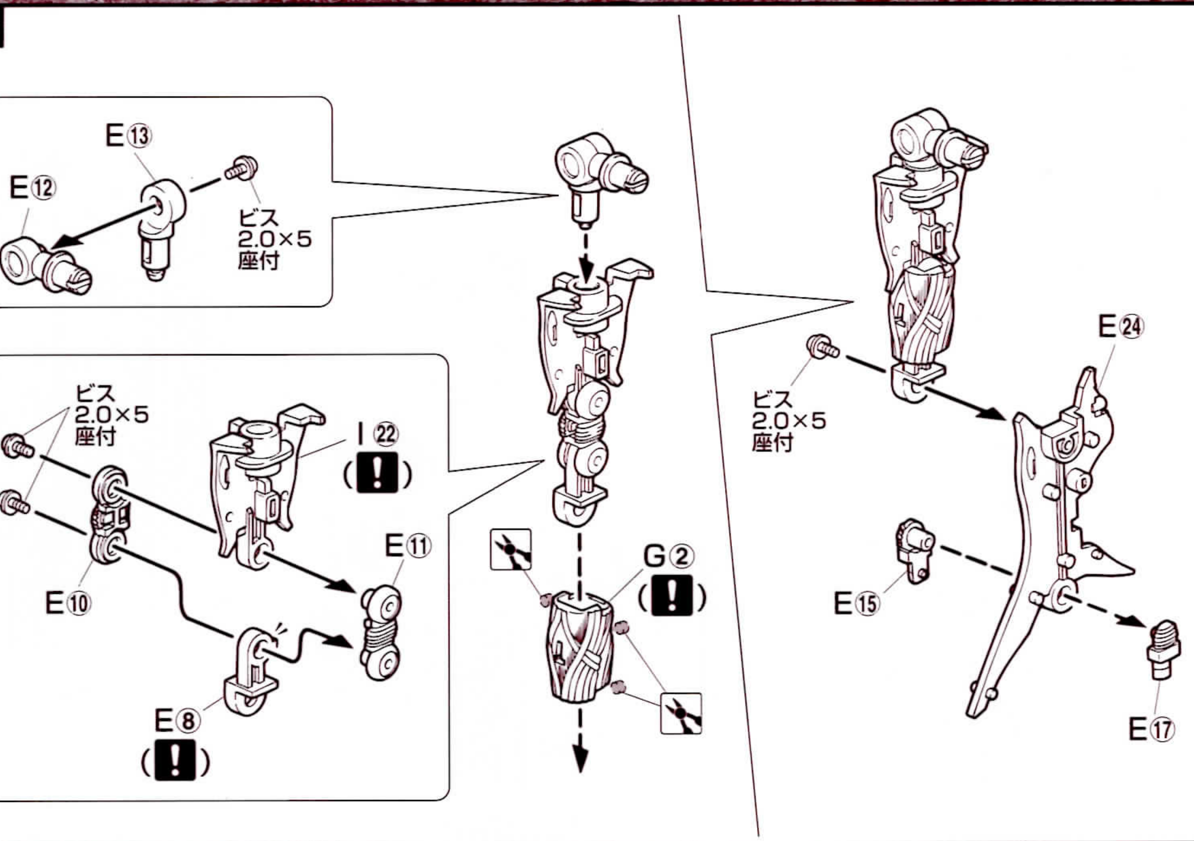
ダンバインの構造は、基本的にふたつに分けることができる。頭部から背部に至る構造と、胸部より下の四肢を含む身体部分である。これは、それぞれ初期のオーラ・マシン、ドロとピグシーそれぞれの構造に置き換えて考える事ができる。頭部より吸収されたオーラは、後頭部から背部へ至り、オーラ・コンバーターに供給される。さらに、コックピットからは搭乗者が発するオーラを吸収し、さらに操作と意思のピックアップを行う。オーラ・バトラーのコックピットは、操縦席であると同時にある種のプロペラントタンクであるという事もいえるだろう。また、生体でもあるオーラ・バトラーの生命維持の機能も附帯されている。

オーラ・バトラーに満載された数多くの生体部品は、恒常的に新陳代謝を行わなければ死んでしまう。つまり、稼働していない状態でも、他の動物などと同じように、文字どおり“生きて”いるのである。そのための循環器系は全身に張り巡らされており、各部の機能維持のため、常時働いているのである。

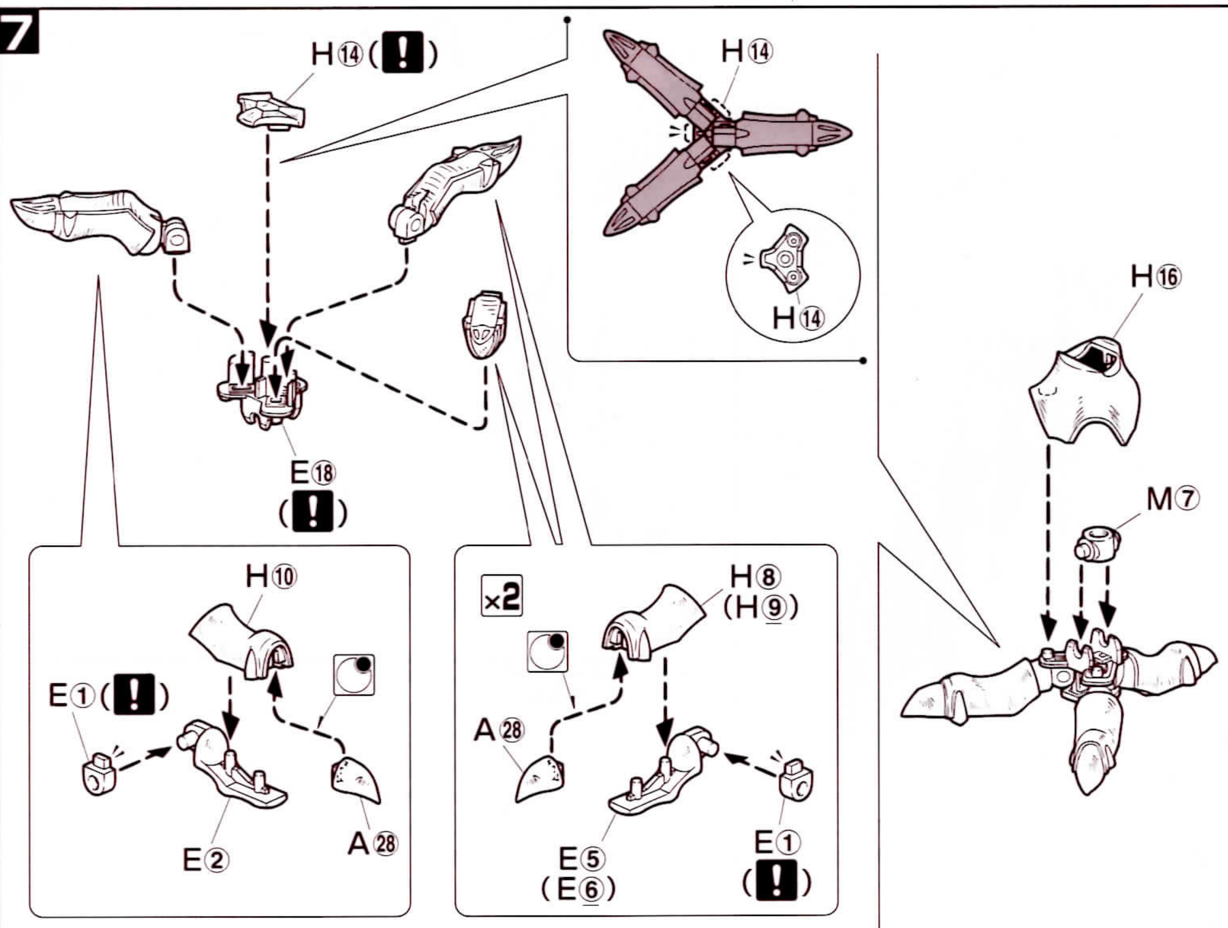
Converter

オーラ・コンバーターは、オーラ・バトラーを含むオーラ・マシン全体の要となる構造である。いわばオーラをエネルギーに変換する装置であり、これがなければ、大気、あるいは搭乗者から取り入れたオーラ力を四肢の駆動や推進力とすることができない。これらの稼働や変換は、人が意思をもって搭乗して行わなければならず、人の発するオーラ力が介在しなければ、機体はみじろぎひとつしない。コンバーターそのものは、バイストン・ウェルに棲息する“飛空獣”と呼ばれる生物が持つ「揚力によらずに」飛翔を可能とする器官などを内蔵することでオーラ力を利用する。この機能の解明そのものが、オーラ・マシン開発の要諦であったことは言うまでもない。

6


E⑬
E⑫
ビス
2.0×5
座付
ビス
2.0×5
座付
I㉒
E⑪
E⑩
E⑧
G②
E㉔
ビス
2.0×5
座付
E⑮
E⑰

7


H⑭
H⑭
H⑭
E⑱
H⑯
M⑦
H⑩
E①
E②
A㉘
×2
H⑧
(H⑨)
A㉘
E⑤
(E⑥)
E①

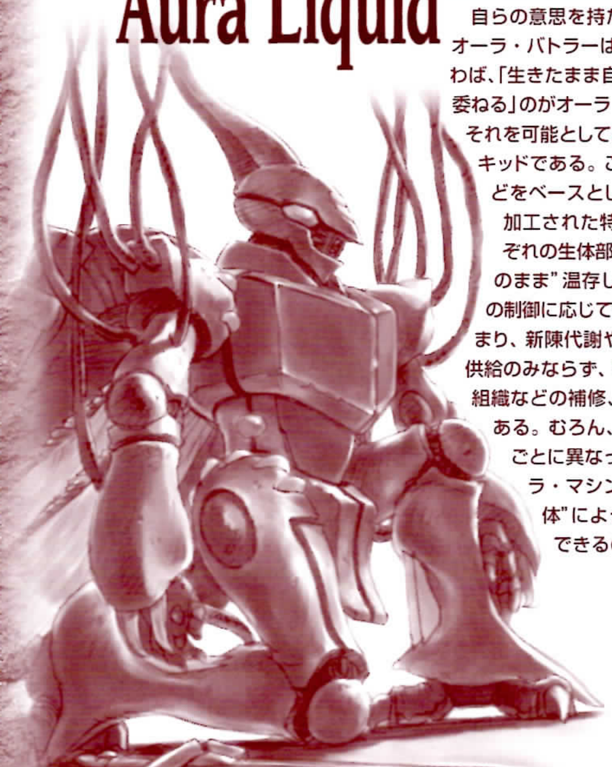
Nerves

オーラ・バトラーの神経系は、素体となった生物の経絡などが一定の手順による加工を経た上で実装される場合が多い。基本的には、筋繊維などは神経系ごと利用されているようで、すべてをすげ替えることはほとんどなく、行動そのものは素体の脳幹の運動野領域の情報をそのまま流用しているらしい。しかし、その中枢神経をコントロールするのはあくまでパイロットである。ハッチやバルブ、トリガー操作など、レバーやペダルなどで物理的にコントロールする機能もあるが、実際にはその操作を機体が受け入れ、さながら素体となった生物の小脳や脳幹が搭乗者に代わって具体的な行動や運動を行うのである。ただし、それらを高度なレベルで達成するには充分な“オーラ力”や、搭乗者との“相性”などが大きく影響するという。また、中枢部分には一定のレベルで電送装置が組み込まれており、擬似的に行動などをシミュレーションさせることも可能であるという。



Aura Liquid

自らの意思を持たない事以外、オーラ・バトラーは生物である。言わば、「生きたまま自らの行動を他人に委ねる」のがオーラ・マシンなのである。それを可能としているのが、オーラ・リキッドである。これは、恐獣の体液などをベースとし、生化学的に調合、加工された特殊な液体で、それぞれの生体部品を“生きた状態のまま”温存し、かつ、搭乗者の制御に応じて機能させる。つまり、新陳代謝やエネルギーの供給のみならず、神経組織や筋肉組織などの補修、治癒も行うのである。むろん、そのレシピは機体ごとに異なっており、全てのオーラ・マシンは、この“魔法の液体”によって機能することができるのである。



Circulation

自らの意思では行動しないとは言え、オーラ・バトラーが生体であることに変わりはない。そのため、ボディ全体には生命維持のため循環器が縦横に張り巡らされている。「魔法の液体」であるオーラ・リキッドも、この循環器系の構造がなければ機能しない。まず、コンバーターの基部には恐獣の心臓などを加工したユニットがあり、オーラ・リキッドを全身に循環させている。吸収したオーラは、エネルギーとしてオーラ・リキッドに取り込まれ、機体各部にエネルギーを運搬し、それと同時に各部で発生した老廃物などを回収、濾過し、再び全身を駆け巡るのである。この構造は、ある意味で動物の心臓や血管に相当する循環器系そのものであると言えるが、戦闘用であるオーラ・バトラーには、さらに機体各所の損壊に備え、関節ごとに閉鎖弁や短絡路なども設けられており、機体全体のダメージが最小限で済むように配慮されている。

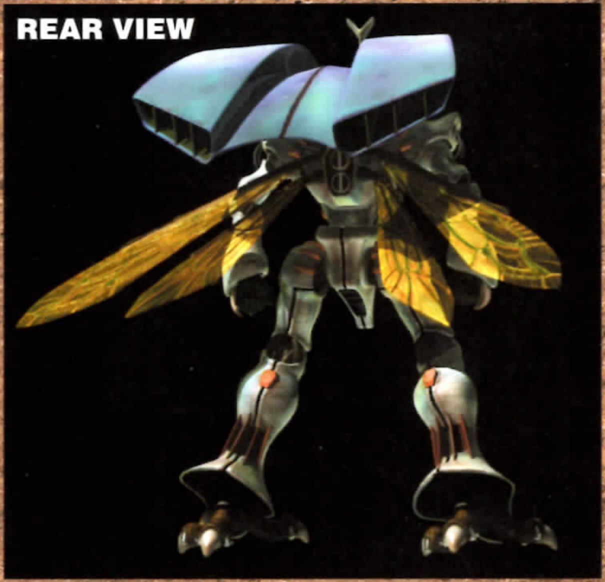






1/35MGダンバインのリニューアルデザインにおいては、1/72HGをベースに全身のプロポーションバランス、コンバーターフォルム等の外観と脚、内部フレーム、コックピット等の内部をトータルバランスさせることをテーマとしている。この3Dモデルは、表面の質感等を検討したものである。（CGワークス：加藤 ミチヤ）











◀背部オーラ・コンバーターは、ハッチ開閉ギミックや推進装置等を再現。

▶足の指部分の可動や裏面のディテール等、精密に再現。



PAINTING

※よりリアルに仕上げたいかたは、下の基本色をご覧ください。
※塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

	本体などの塗装色。 ホワイト(80%)+コバルトブルー(20%)+パープル少量
	コンバーター、オーラ・ショットなどの塗装色。 ホワイト(60%)+コバルトブルー(40%)+パープル少量
	胸、手、足などの塗装色。 グリーン(70%)+ブラック(30%)
	関節などの塗装色。 ミッドナイトブルー(80%)+グリーン(20%)
	肩、足のディテールの塗装色。 シャインレッド(60%)+オレンジ(20%)+ホワイト(20%)
	額ディテールの塗装色。 オレンジイエロー(100%)
	ソード刃の塗装色。 シルバー(60%)+黒鉄色(40%)







FRONT VIEW



REAR VIEW

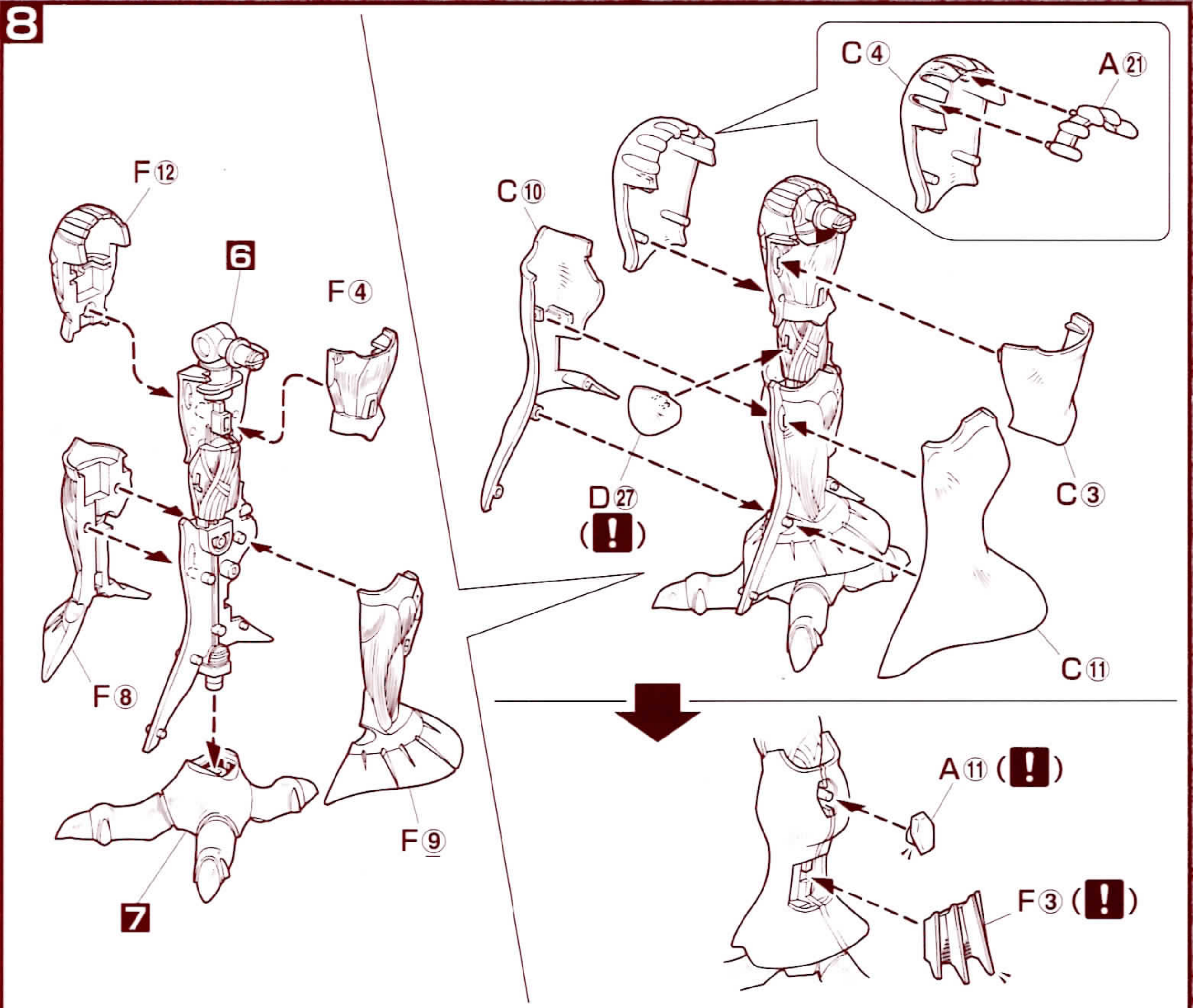


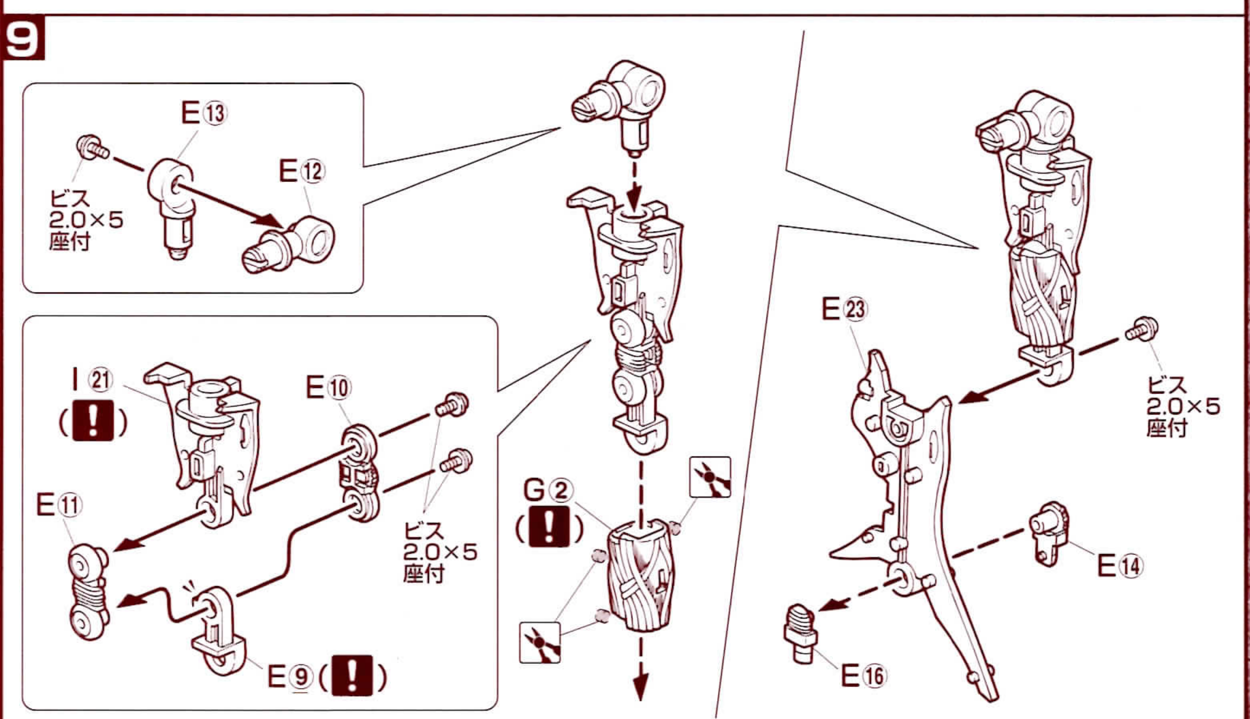
◀ クリヤーパーツ使用の開閉式・コックピットハッチをはじめシートやパイロットの再現。さらに頭部カバー内には、生体メカディテールをセット。

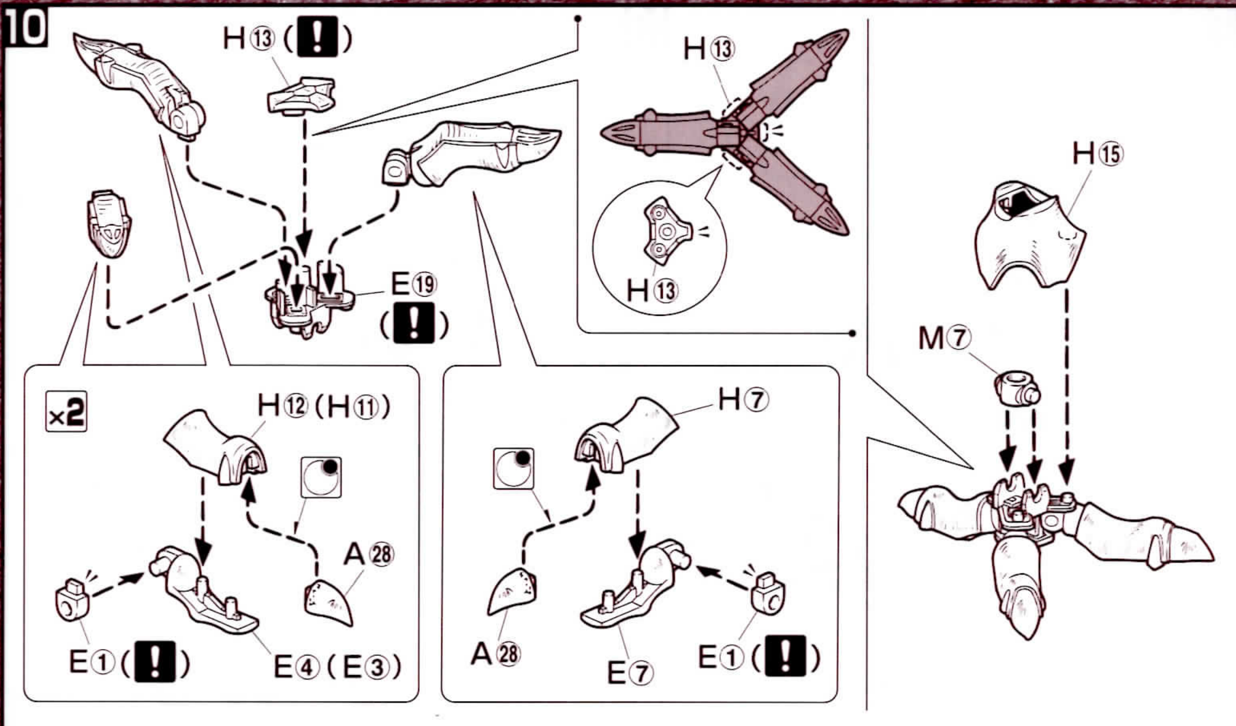


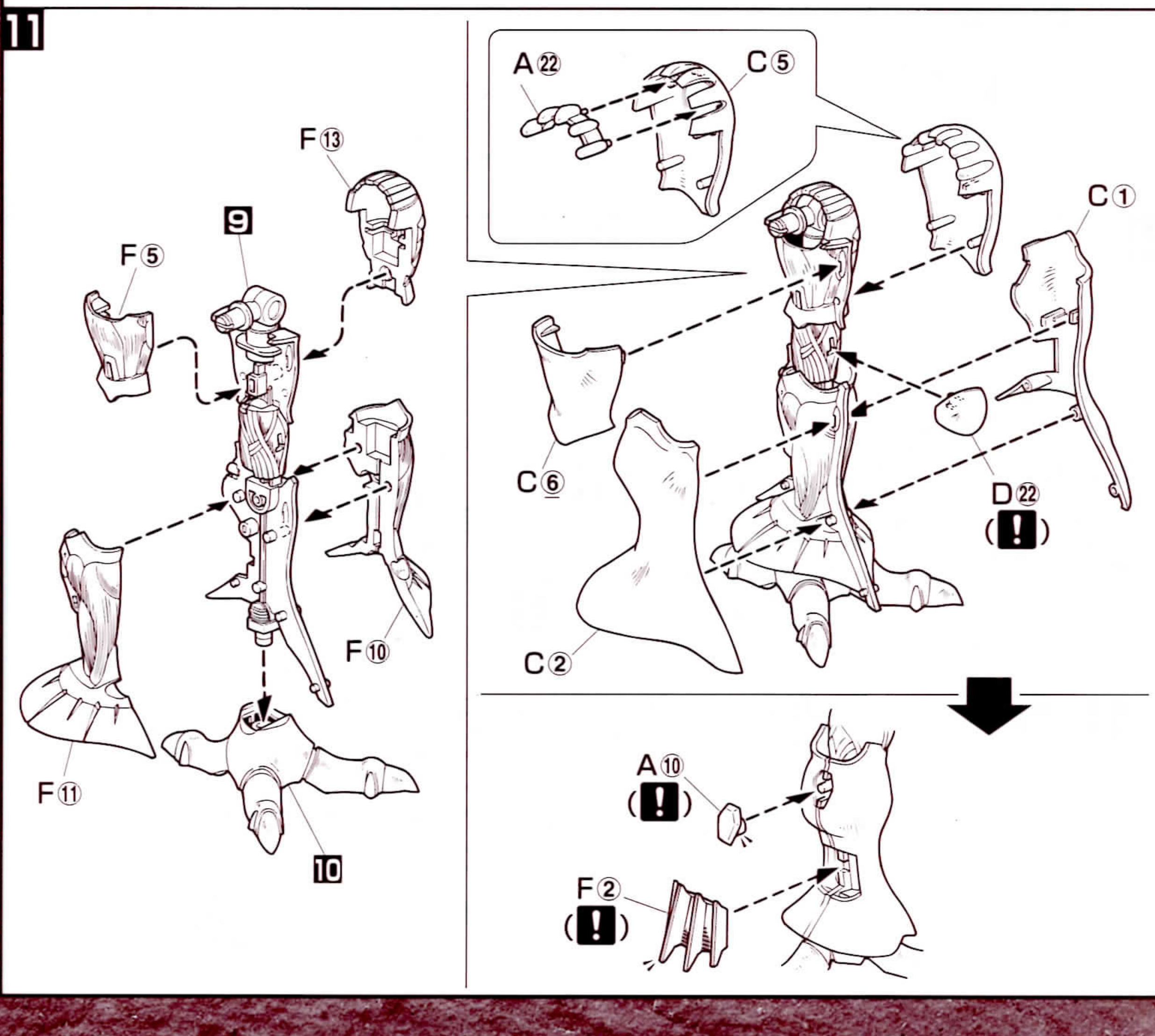


▲ 脚部装甲は、脱着可能。内部には、フレームや、筋肉等のディテールを表現。

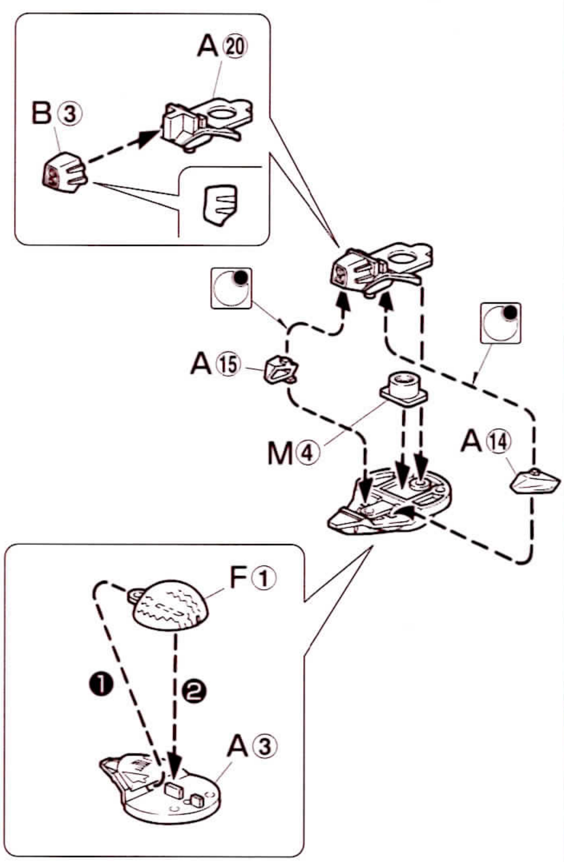

8
F⑫
6
F④
F⑧
7
F⑨
C⑩
C④
A㉑
D㉗
(!)
C③
C⑪
A⑪ (!)
F③ (!)


9
E⑬
ビス
2.0×5
座付
E⑫
I ㉑
(!)
E⑩
E⑪
ビス
2.0×5
座付
E⑨ (!)
G②
(!)
E㉓
ビス
2.0×5
座付
E⑭
E⑯

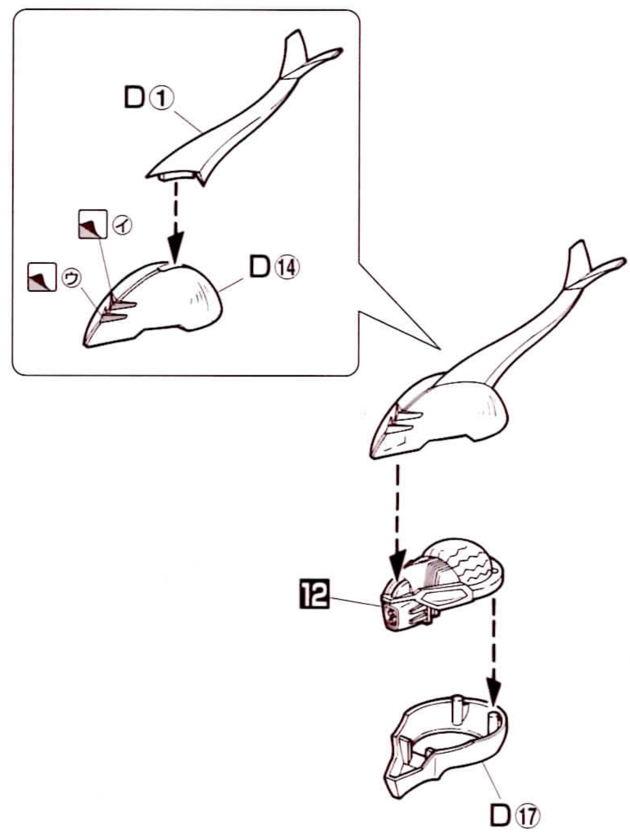

10
H⑬ (!)
E⑲ (!)
H⑬
H⑬
H⑮
M⑦
×2
H⑫ (H⑪)
A㉘
E① (!)
E④ (E③)
H⑦
A㉘
E⑦
E① (!)


11
F⑬
9
F⑤
F⑩
F⑪
10
A㉒
C⑤
C①
C⑥
D㉒ (!)
C②
A⑩ (!)
F② (!)

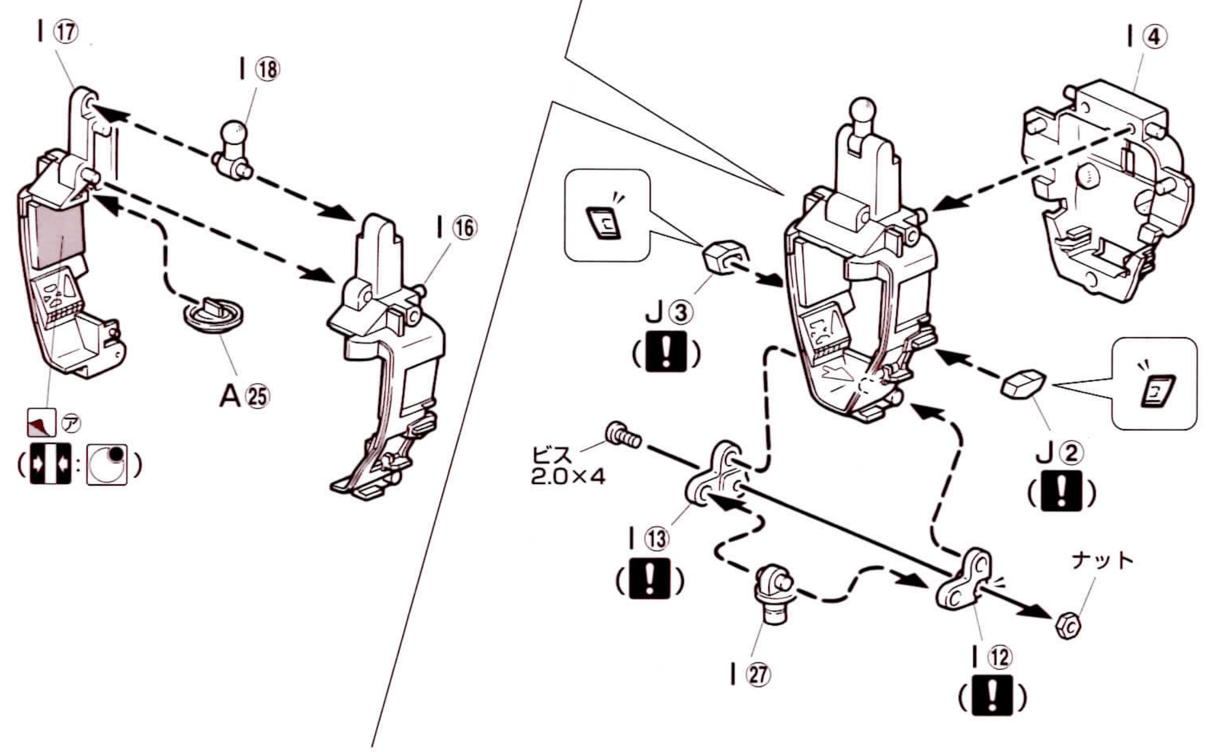
12


A⑳
B③
A⑮
M④
A⑭
F①
❶
❷
A③

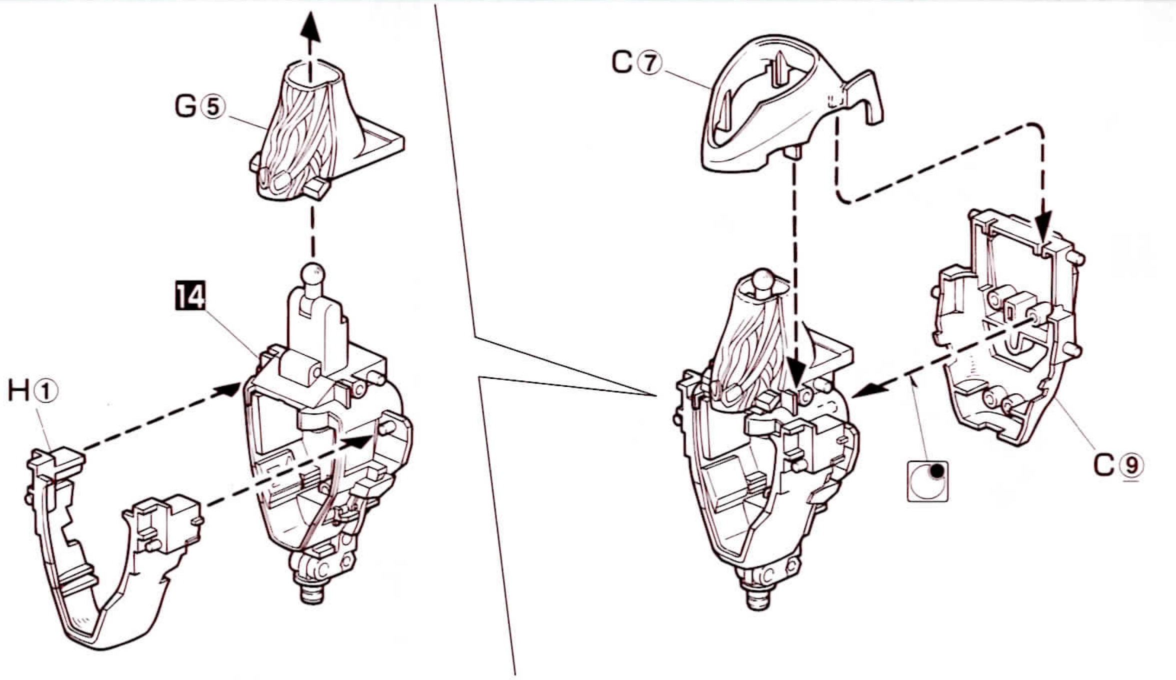
13


D①
イ
ウ
D⑭
12
D⑰

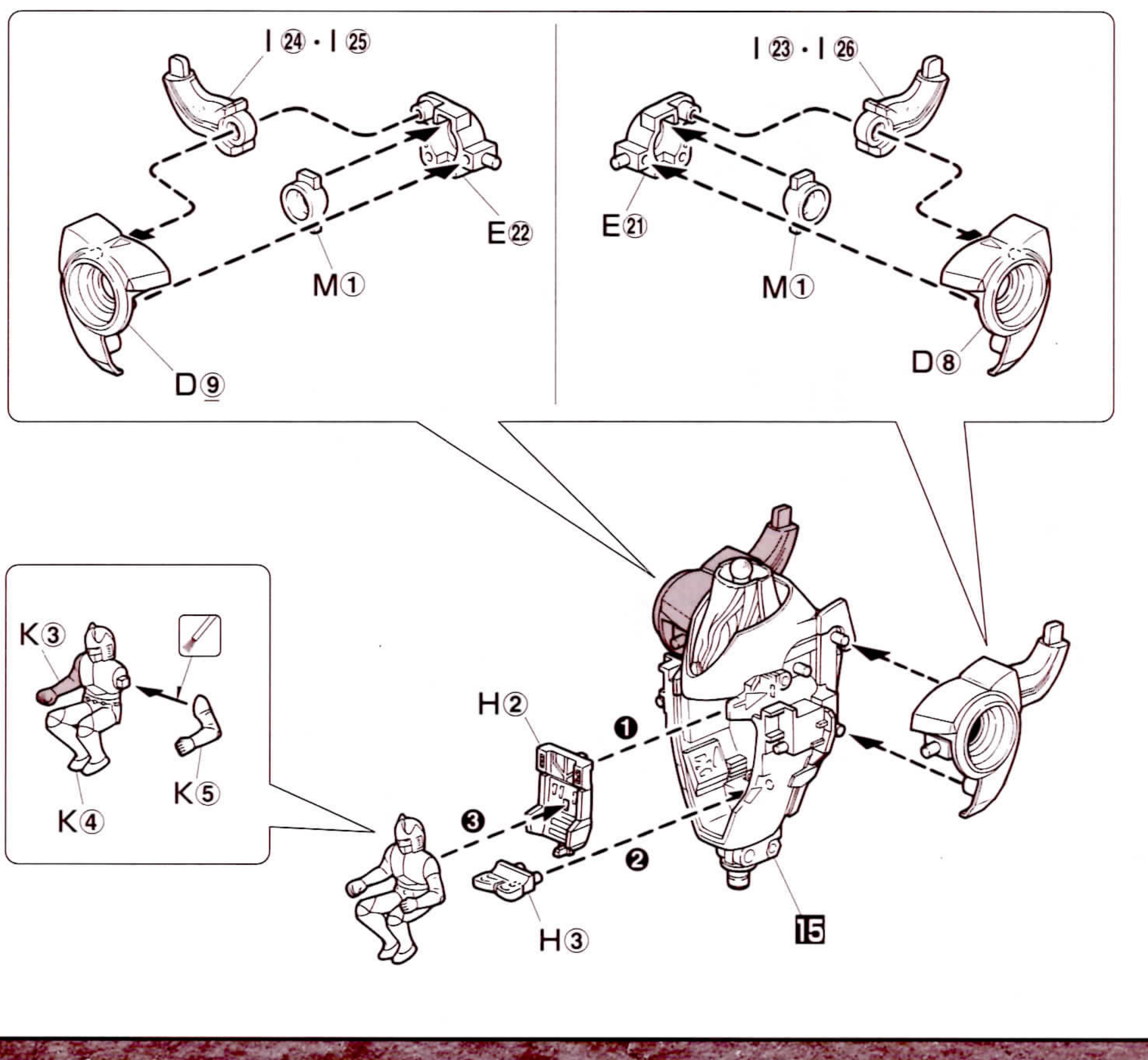
14

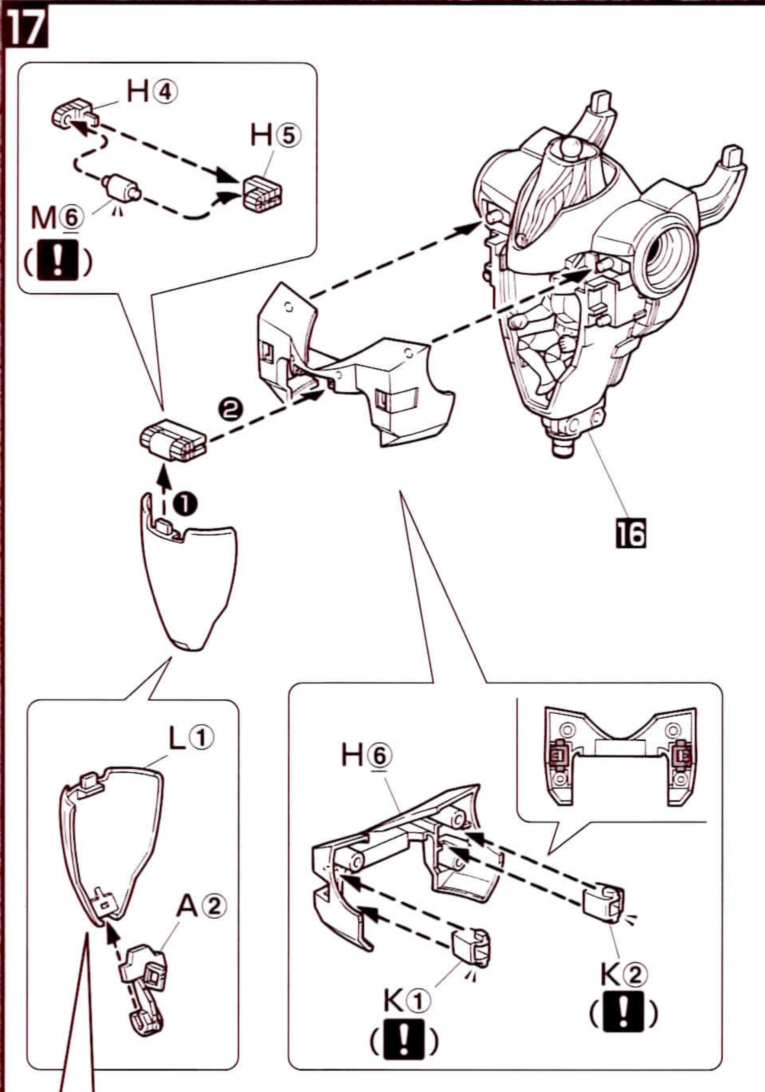

I⑰
I⑱
I⑯
A㉕
ア
I④
J③
J②
ビス
2.0×4
I⑬
I㉗
I⑫
ナット

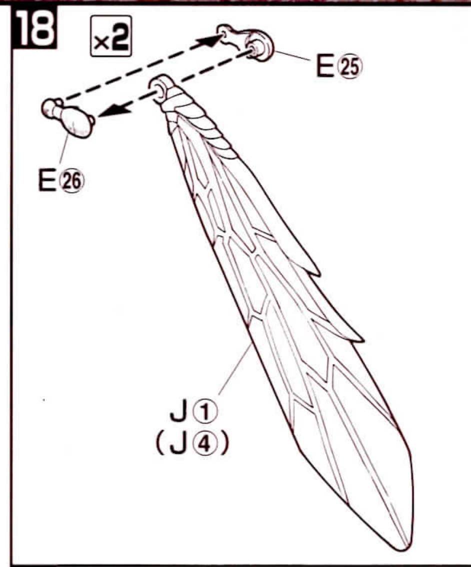
15

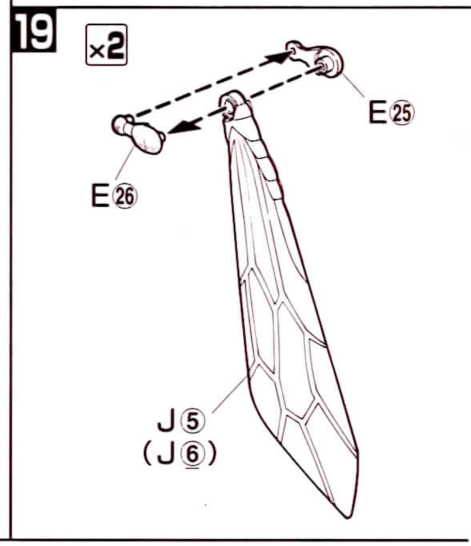


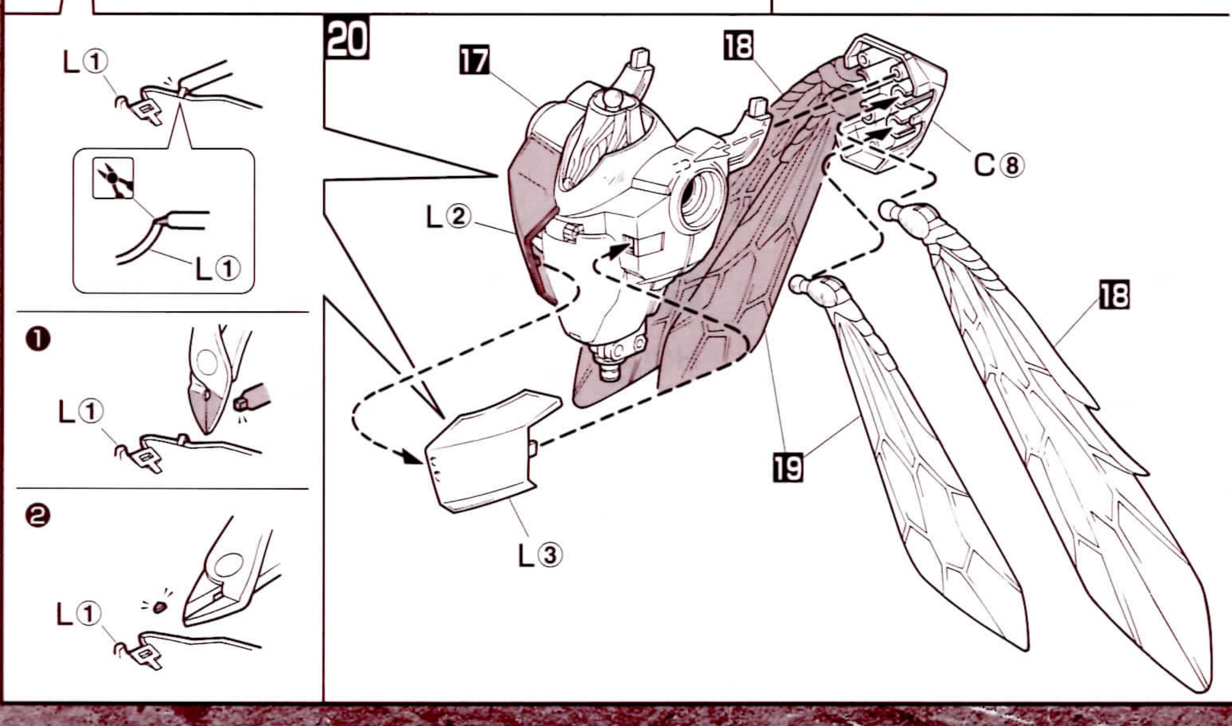
16



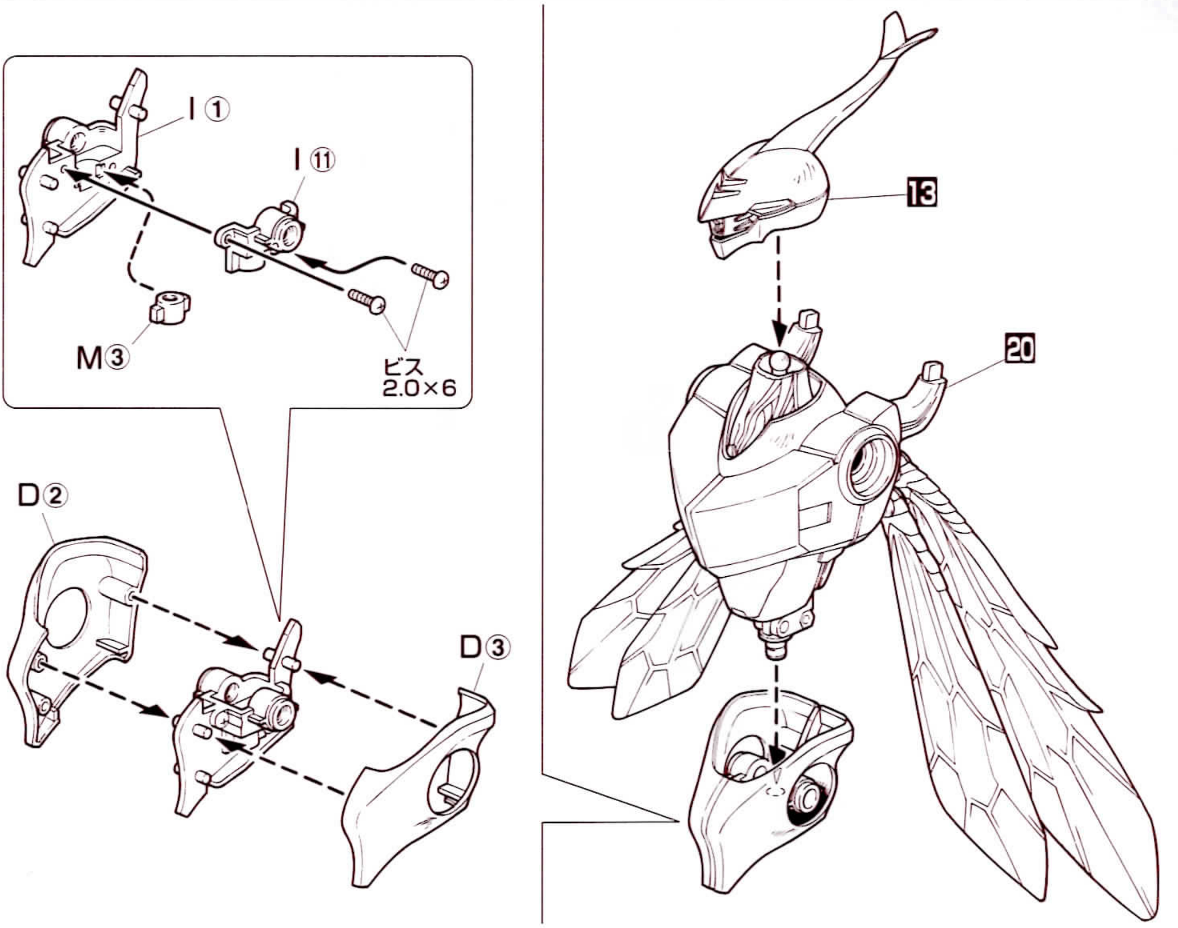

17
H④
H⑤
M⑥
(!)
❷
❶
16
L①
A②
H⑥
K①
(!)
K②
(!)


18
×2
E㉕
E㉖
J①
(J④)

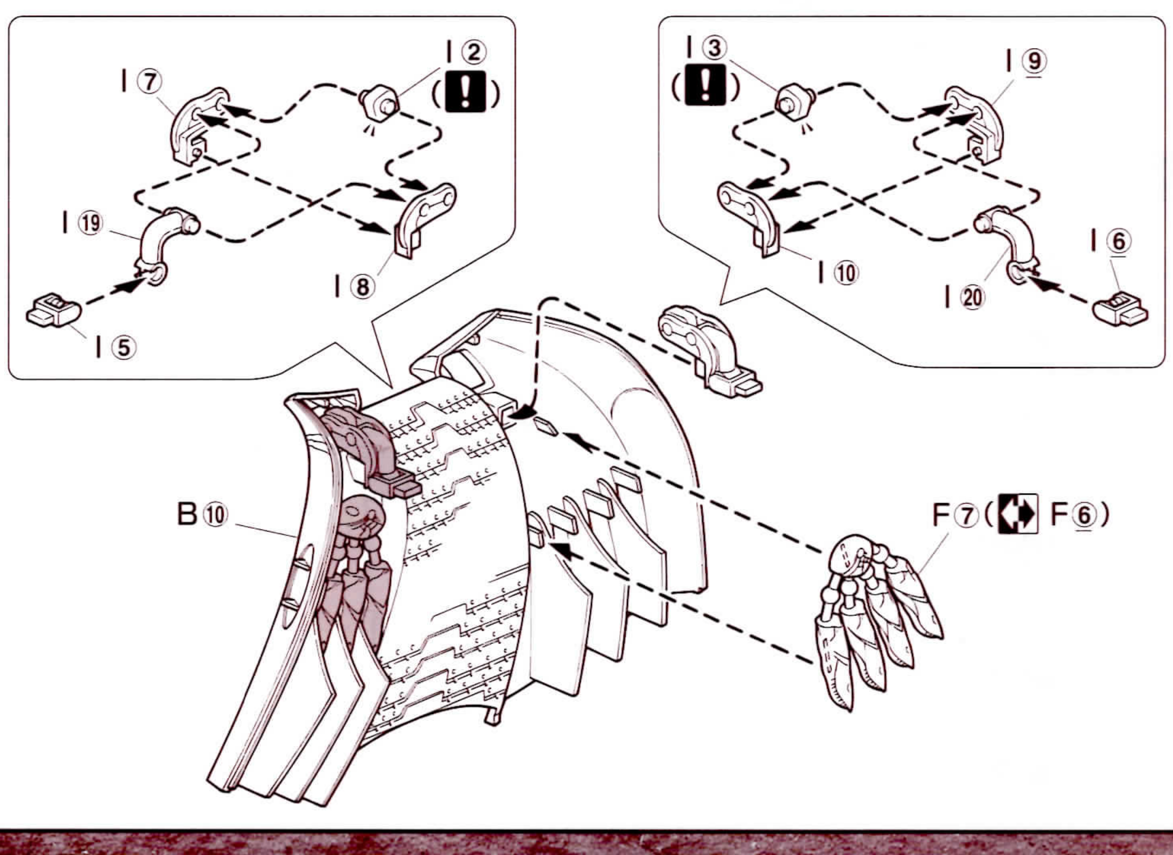

19
×2
E㉕
E㉖
J⑤
(J⑥)

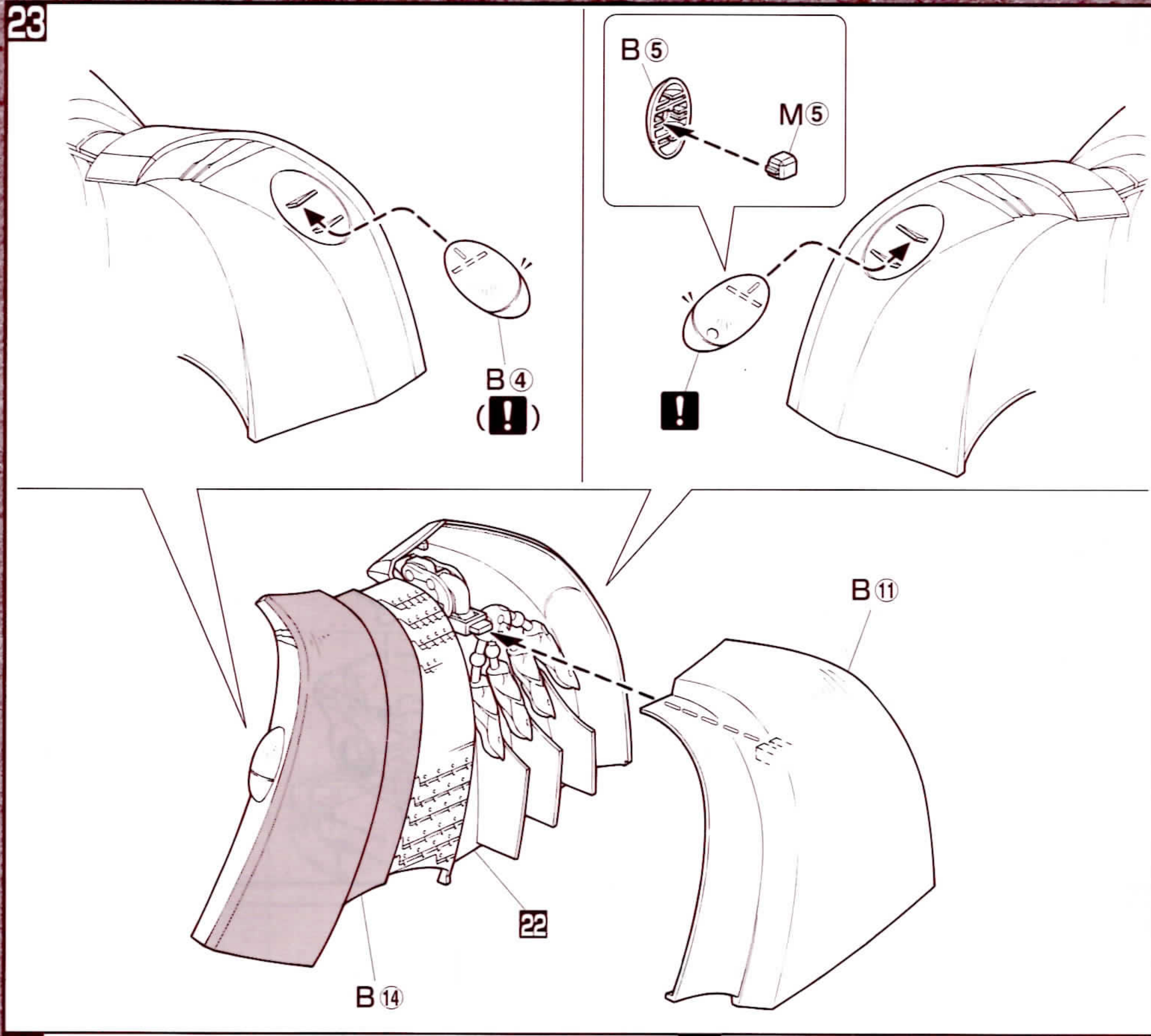

L①
L①
❶
L①
❷
L①
20
17
18
C⑧
L②
18
19
19
L③

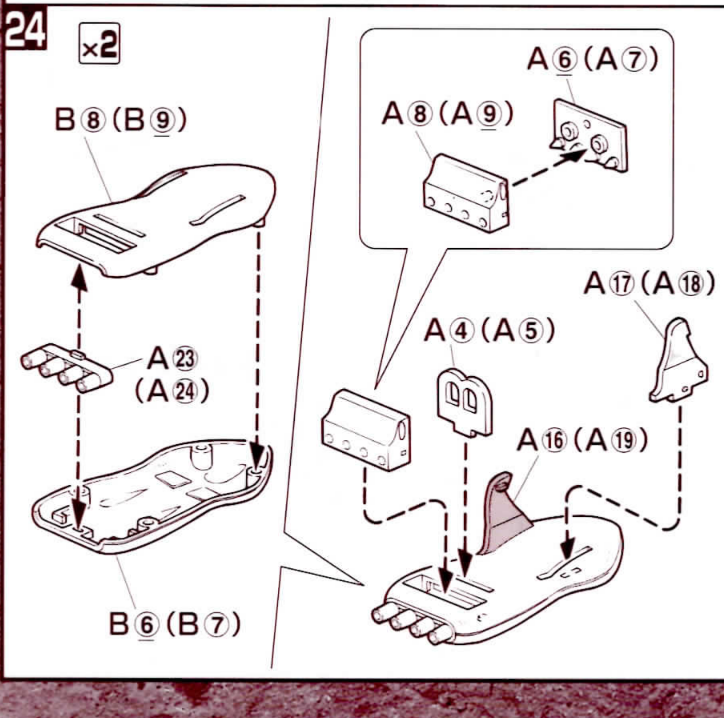
21

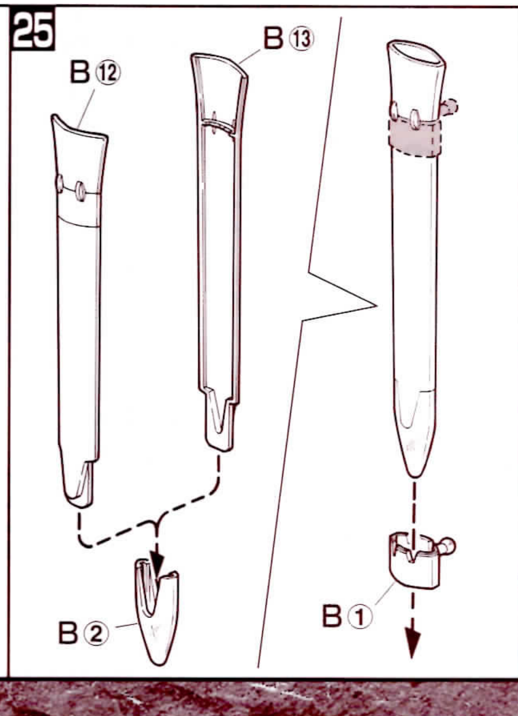


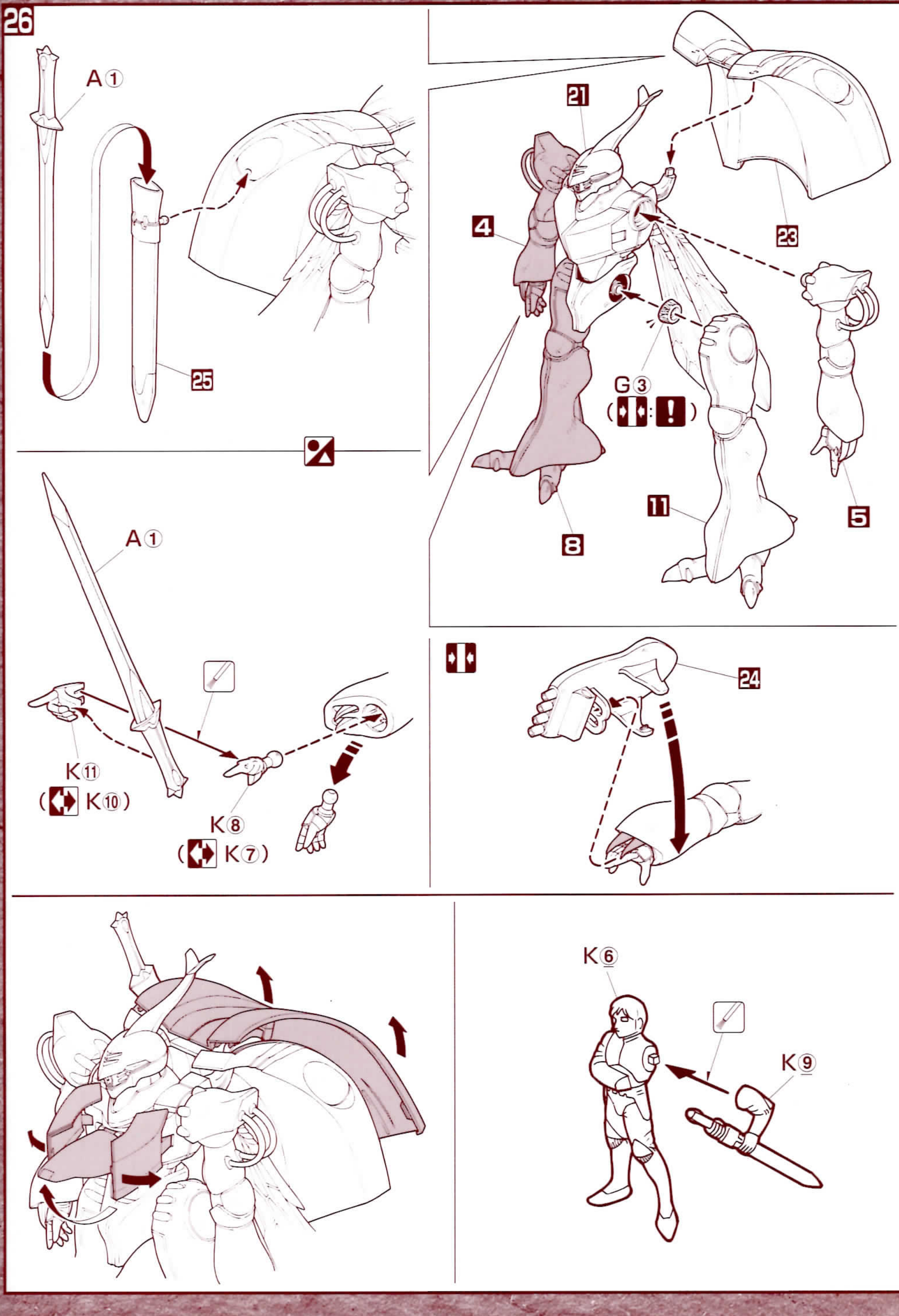
22

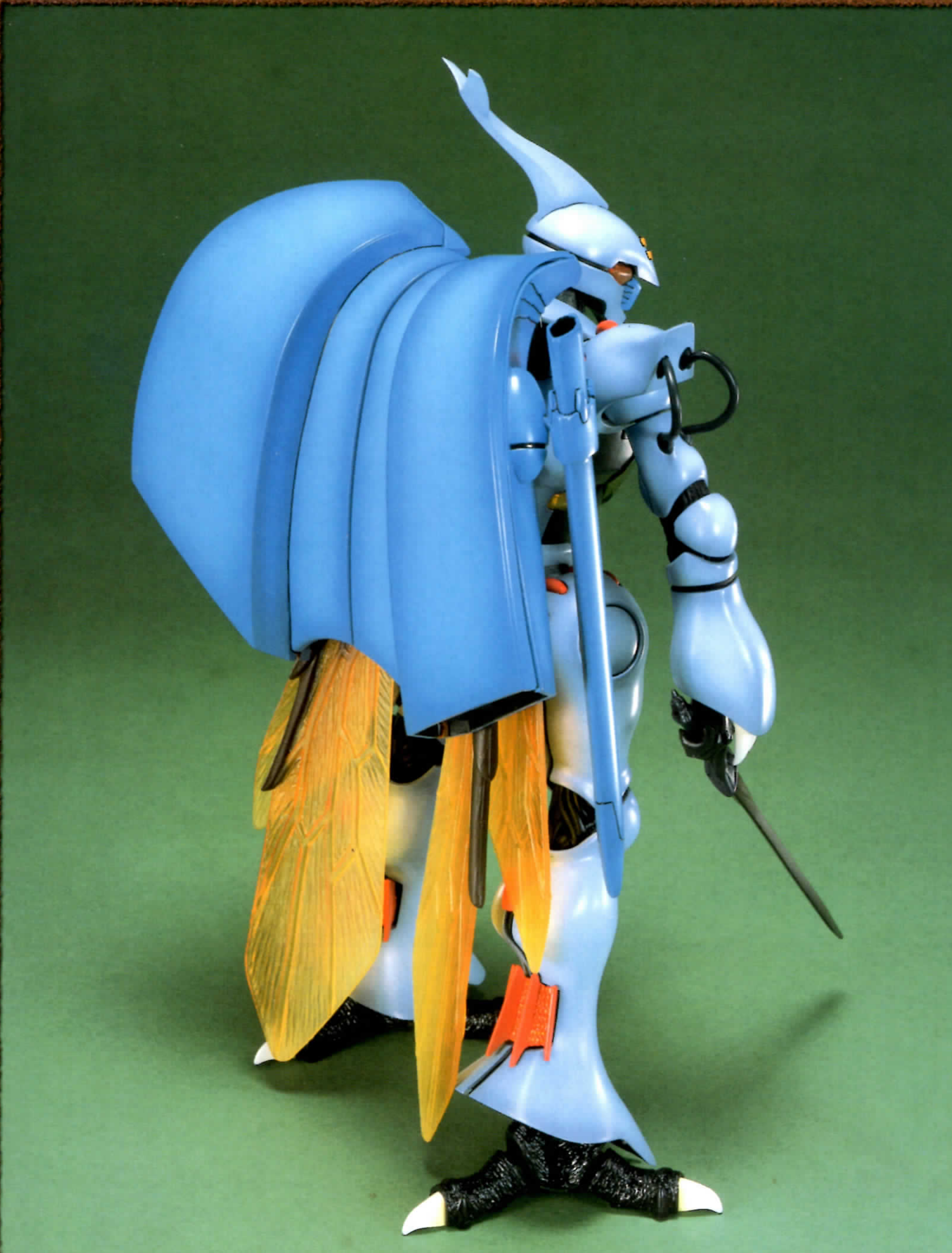



23
B⑤
M⑤
B④
(!)
!
B⑪
22
B⑭


24
×2
B⑧(B⑨)
A㉓
(A㉔)
B⑥(B⑦)
A⑥(A⑦)
A⑧(A⑨)
A⑰(A⑱)
A④(A⑤)
A⑯(A⑲)


25
B⑬
B⑫
B②
B①


26
A①
25
21
4
23
G③
5
8
11
A①
K⑪
(K⑩)
K⑧
(K⑦)
24
K⑥
K⑨



MG
MASTER GRADE

オーラバトラー
ダンバイン
1/35 スケール
マスターグレードモデル

Aura Battler Dunbine